

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keluarga adalah elemen penting dalam memahami dinamika sosial, ekonomi, dan budaya yang membentuk individu dan komunitas. Dalam poin ini, akan menjelaskan latar belakang keluarga sebagai konteks utama dalam memahami Etika Berkeluarga dalam Anime *Mushoku Tensei*. Memahami peran keluarga dan nilai-nilai yang mereka anut membantu kita mengidentifikasi solusi yang lebih efektif untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan anak-anak dari latar belakang serupa.

Di era zaman globalisasi yang semakin pesat, membawa pengaruh buruk terhadap etika dalam keluarga. Salah satu contoh kecil yang dapat kita lihat adalah kurangnya sopan santun dalam berbicara dengan sesama anggota keluarga terutama kepada orangtua. Pendidikan keluarga mempunyai peran mendasar dalam pembentukan karakter anak. Dalam keluarga, anak pertama kali diperkenalkan nilai-nilai kehidupan. Anak mengenal kebiasaan-kebiasaan berperilaku mengenai yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Cara ini dapat membentuk konsepsi diri dan persepsi terhadap lingkungan. Karakter seseorang bukan terjadi begitu saja tetapi melalui proses (Sudarsih S. , 2021). Widisuseno menegaskan bahwa karakter harus diwujudkan melalui nilai-nilai moral. Karakter harus dibentuk, dibangun, dan ditumbuhkembangkan Sistem pendidikan keluarga di Jepang menarik untuk dikaji khususnya mengenai cara menanamkan norma-norma keluarga. Sistem pendidikan ini secara langsung

maupun tidak langsung mempengaruhi kualitas sumber daya manusia yang nampak nyata saat ini. Orang Jepang dikenal berkepribadian sangat ulet, teliti, jujur, disiplin, dan memiliki etos kerja yang tinggi. Hal ini tentunya tidak lepas dari unsur yang mendasari yaitu pendidikan keluarga (Widisuseno, 2019).

Keluarga Jepang pun menarik untuk diperhatikan. Terdapat konsep “*Ie*” yang merupakan pola hubungan kekerabatan dan tumbuh kuat di masyarakat Jepang. Konsep ini akan dijelaskan lebih detail di bawah sekaligus membahas bagaimana kehidupan orang Jepang di dalam keluarganya (WeXpats, 2020).

Mengenai Uraian sistem *IE* di Jepang. Sistem *IE* telah dihapuskan dalam konstitusi Jepang, sehingga sistem tersebut tidak berlaku lagi secara hukum. Namun berdasarkan hasil penelitian para ahli terkait sistem *IE* diketahui bahwa pada masyarakat Jepang modern masih terdapat penerapan aturan-aturan yang terdapat pada sistem *IE*. Aturan tersebut diterapkan secara parsial dan acak sesuai kecenderungan dan kebutuhan masyarakat. Para peneliti kemudian sepakat bahwa masyarakat Jepang modern masih menerapkan sistem *IE* dalam kehidupan sehari-hari sebagian atau sebagian. Kecenderungan masyarakat untuk tetap menerapkan aturan dalam sistem *IE* dapat terjadi karena tidak adanya pengganti sistem keluarga Jepang yang dianggap masyarakat modern meskipun sudah mengacu pada Barat. Kebudayaan yang telah mengakar kuat selama ratusan tahun, seperti sistem kekeluargaan tradisional, dapat dihilangkan dari sistem pemerintahan. Namun, tidak mudah untuk memberantasnya dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Penelitian mengenai sistem keluarga di Jepang perlu dilakukan lebih lanjut, mengingat hingga saat ini, belum ada sistem keluarga yang dapat menggantikan sistem keluarga tradisional Jepang.

Masyarakat Jepang masih mencari tahu sistem kekeluargaan seperti apa yang sesuai dengan kondisi masyarakat Jepang saat ini. Terdapat banyak sosiolog Jepang yang memikirkan hal ini dan menyampaikan gagasan tersebut kepada masyarakat Jepang (Devi, 2023).

Berkeluarga dalam anime seringkali menjadi tema yang penting dan mendalam. Biasanya, anime tentang keluarga menggambarkan dinamika hubungan antara anggota keluarga, perjuangan, kebahagiaan, dan tantangan yang mereka hadapi bersama. Ini bisa termasuk tema tentang persahabatan, kehilangan, pembelajaran, dan pertumbuhan karakter.

Anime pada dasarnya merupakan kebudayaan Jepang yang telah mendunia. Anime merupakan suatu sarana hiburan sekaligus menjadi jembatan kebudayaan Jepang kepada dunia (Bastin, 2022:28). Di Indonesia anime juga telah direspon dengan baik oleh masyarakat di mana dapat dibuktikan dengan mudahnya akses serta antusiasme masyarakat terhadap anime. Adanya *event cosplay* hingga pemanfaatan anime sebagai sarana sosialisasi yang dilakukan lembaga pemerintahan menjadi bukti bahwa anime memiliki pengaruh terhadap masyarakat Indonesia (Finandika, 2023).

Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu [無職転生 ~ 異世界行ったら本気だす ~] merupakan salah satu anime yang tayang perdana pada tahun 2021. Anime ini adalah adaptasi dari light novel (novel ringan, bentuk novel yang lebih kecil dari novel biasanya. Mirip dengan novela atau novelet) berjudul sama dan terbagi menjadi 2 bagian cerita.

Cerita *Mushoku Tensei* berkembang dari awal yang fokus pada pertumbuhan dan petualangan Rudeus hingga konflik yang lebih besar di dunia

yang lebih luas. Dari perjalanan Rudeus yang pribadi hingga keterlibatannya dalam peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi takdir dunia, cerita ini terus berkembang dengan memperkenalkan konflik baru, karakter baru, dan lapisan baru dalam alur ceritanya.

Pengembangan cerita ini melibatkan eksplorasi berbagai aspek dunia fantasi, termasuk politik, kekuatan magis, konflik rasial, dan sejarah dunia itu sendiri.

Rudeus Greyrat sebagai protagonis utama, Rudeus mengalami pertumbuhan yang signifikan dari awal cerita hingga akhir. Awalnya seorang NEET yang pesimis dan tidak berdaya, dia menemukan arti baru dalam hidupnya setelah bereinkarnasi di dunia baru. Kita menyaksikan perjalanan emosionalnya, dari kegagalan hingga sukses, dan bagaimana dia belajar mengatasi kelemahannya.

Nilai-nilai keteladanan dalam anime *Mushoku Tensei* menjadi ketertarikan bagi penulis mengenai keluarga Jepang disebabkan terdapat nilai-nilai positif mengenai etika kehidupan sosial di Jepang, kebiasaan warga Jepang mengenai tingkah laku dan menjadi contoh edukasi untuk bertingkah laku. Oleh karena itu, penulis mengangkat hal ini ke dalam sebuah kajian dengan judul **“ETIKA BERKELUARGA DALAM ANIME *MUSHOKU TENSEI*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, masalah dapat diidentifikasi pada masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Peran berkeluarga dalam pembentukan karakter pada film.
- b. Peran ayah dalam perkembangan anak pada film.
- c. Etika keluarga pada anime *Mushoku Tensei*.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah peran berkeluarga dalam pembentukan karakter pada film?
- b. Bagaimanakah peran ayah dalam perkembangan anak pada film?
- c. Mengapa etika keluarga dari anime *Mushoku Tensei* menjadi objek kajian?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah:

- a. Menganalisis peran keluarga dalam pembentukan karakter dan etika.
- b. Menganalisis dampak peran ayah terhadap pengembangan anak pada anime *Mushoku Tensei*.
- c. Menganalisis episode 3 *Mushoku Tensei* mengenai perilaku seorang ayah terhadap anak.

1.5 Batasan Lingkup Penelitian

Episode 3 di dominasi dengan adegan seorang ayah kepada anak Ketika awal interaksi pada *scene* pertama hingga sampai pada adegan saat sang ayah yang menegur anaknya ketika sang anak memukuli teman sebaya saat

membela anak yang dirundung. Pada patokan waktu 0:55 - 1:57 (*scene* pertama), 8:30 – 12:05 (*scene* kedua), 15:16 – 18:58 (*scene* ketiga), 19:04 – 21:57 (*scene* keempat).

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Anime dengan tema keluarga dapat memberikan inspirasi bagi mahasiswa DKV dalam mengembangkan kreativitas visual. Melalui analisis anime, mahasiswa dapat memahami bagaimana karakter-karakter dalam keluarga direpresentasikan secara visual, termasuk ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan dialog.

2. Manfaat Praktis

Banyak anime mengangkat tema-tema seperti persahabatan, keberanian, kerja keras, dan banyak lagi. Kisah-kisah ini dapat memberikan pelajaran berharga tentang kehidupan dan membantu merenungkan nilai-nilai tersebut dalam konteks nyata. Berbicara tentang anime dengan orang lain juga dapat menjadi cara yang bagus untuk membangun keterampilan sosial, terutama jika Anda terlibat dalam diskusi tentang plot, karakter, atau tema-tema yang terkandung dalam anime tersebut.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif deskriptif karena penjabaran mengenai film tersebut menggunakan analisis Strukturalisme. Pada kajian ini akan menggunakan metode analisis Strukturalisme, metode ini memungkinkan untuk melibatkan observasi dan analisis langsung

tentang bagaimana penonton menanggapi dan membuat makna dari film dalam konteks budaya mereka. Metode Ini dapat melibatkan wawancara, pengamatan lapangan, dan analisis interaksi sosial.

1.7.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode yang serupa yaitu masih menggunakan Strukturalisme dengan cara melibatkan beberapa peran atau tokoh dari berbagai member dari komunitas *cosplay* anime besar, contohnya Kiiroku, Karasu, Darmayu, Kimochi Lovers, dan masih banyak lagi. Dengan cara wawancara dan interaksi secara langsung mengenai pendapat narasumber terhadap kajian film animasi ini.

1.7.3 Metode Analisis Data

Dalam metode analisis data pada penelitian ini menggunakan pendekatan strukturalisme, menurut Robert Stanton setiap karya yang berhasil adalah sesuatu yang unik. Meski demikian, sebagaimana yang dialami oleh filsafat, biologi, dan kedokteran, Robert Stanton membagi teori fiksi menjadi tiga bagian, yaitu fakta cerita, tema dan sarana sastra. Fakta cerita terdiri dari alur, perwatakan, latar, sedangkan sarana cerita terdiri dari judul, sudut pandang, gaya bahasa dan tone, simbolisme, serta ironi.

1.7.4 Metode Penyelesaian Masalah

Metode yang digunakan yaitu teknik Paradigma Kritis dalam tahapan strukturalisme, Paradigma kritis adalah kerangka konseptual atau pendekatan analitis dalam ilmu sosial dan humaniora yang menekankan

pada pemahaman yang kritis terhadap realitas sosial, politik, dan budaya. Paradigma ini berasumsi bahwa realitas sosial tidak bersifat netral atau objektif, melainkan dipengaruhi oleh kekuasaan, ideologi, dan konflik kepentingan antara berbagai kelompok dalam masyarakat.

Tahapan tahapan pada teori Paradigma Kritis:

1. Analisis wawancara

Untuk menggali informasi berupa hasil yang valid untuk mengutamakan fakta dan merangkumnya menjadi hasil data yang efisien dalam kajian penelitian.

2. Framing

Dalam konteks strukturalisme, framing merujuk pada cara di mana suatu fenomena, seperti teks atau budaya, dibentuk dan dipahami melalui struktur-struktur cerita yang ada di dalamnya.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Penelitian
- 1.5 Batasan Penelitian
- 1.6 Manfaat Penelitian
- 1.7 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORETIS

- 2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur
- 2.2 Tinjauan Penelitian Terdahulu

2.3 Kerangka Teoretis

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- 3.1 Pendekatan Penelitian
- 3.2 Sumber Data
- 3.3 Metode Pengumpulan Data
- 3.4 Metode Analisis Data
- 3.5 Kerangka Penelitian
- 3.6 Objek Penelitian

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

- 4.1 Pembahasan 1
- 4.2 Pembahasan 2
- 4.3 Pembahasan 3
- 4.4 Dst.

BAB V PENUTUP

- 5.1 Simpulan
- 5.2 Saran